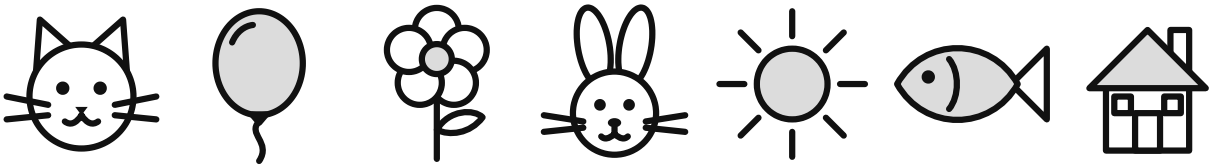
Fichelo

PS MS GS

Le classeur de la maternelle

Graphisme, premiers nombres et livret de suivi, de la petite à la grande section



Prénom : .....

École : .....

Années : .....

Dans ce classeur

- **3 parties** (petite, moyenne, grande section), chacune en **3 périodes**.
- Pour chaque période : une page de conseils pour vous, une étape de graphisme, des fiches de nombres et **3 jeux à découper**.
- **18 fiches de graphisme** en 9 étapes, des points aux gestes de l'écriture cursive ; **18 fiches de nombres**, de 1 à 10 puis la comptine jusqu'à 30 ; **27 jeux**.
- Un **livret de suivi** avec les repères du programme de 2024 pour chaque âge, à dater.

Fondé sur le programme du cycle 1 (arrêté du 22 octobre 2024, BO n° 41 du 31 octobre 2024).
Fichelo est un éditeur indépendant, sans lien avec le ministère de l'Éducation nationale.

Sommaire

Pour commencer

Pour l'adulte : comment utiliser ce classeur 3

La progression des trois années 4

Le geste et les nombres : ce que dit le programme 5

Petite section · avant 4 ans

Petite section, période 1 : de la rentrée aux vacances de Noël 6
Graphisme, étape 1 : points et tracés libres · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Petite section, période 2 : de janvier aux vacances de printemps 14
Graphisme, étape 2 : traits verticaux et horizontaux · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Petite section, période 3 : des vacances de printemps à l'été 22
Graphisme, étape 3 : les ronds · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Moyenne section · à partir de 4 ans

Moyenne section, période 1 : de la rentrée aux vacances de Noël 30
Graphisme, étape 4 : obliques et zigzags · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Moyenne section, période 2 : de janvier aux vacances de printemps 38
Graphisme, étape 5 : vagues et créneaux · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Moyenne section, période 3 : des vacances de printemps à l'été 46
Graphisme, étape 6 : ponts et coupes · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Grande section · à partir de 5 ans

Grande section, période 1 : de la rentrée aux vacances de Noël 54
Graphisme, étape 7 : les boucles · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Grande section, période 2 : de janvier aux vacances de printemps 62
Graphisme, étape 8 : enchaîner ponts et boucles · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Grande section, période 3 : des vacances de printemps à l'été 70
Graphisme, étape 9 : vers la cursive : les gestes à la taille de l'écriture · 2 fiches de nombres · 3 jeux

Le matériel, le livret de suivi, les réponses

Le matériel commun à découper 78

Le livret de suivi : comment l'utiliser 79

Livret : les repères « avant 4 ans » (petite section) 80

Livret : les repères « à partir de 4 ans » (moyenne section) 81

Livret : les repères « à partir de 5 ans » (grande section) 82

Mon chemin des réussites (pour l'enfant) 83

Le bilan de l'année, à garder ou à montrer 84

Les réponses des fiches de nombres 85

Les textes officiels cités 86

Chaque période compte 8 pages : la page de conseils, deux fiches de graphisme, deux fiches de nombres et trois jeux, dans cet ordre. Les réponses des fiches de nombres sont rassemblées à la fin, pour vous.

La progression des trois années

Le graphisme avance en 9 étapes, une par période : du geste libre au geste précis, du grand au petit, jusqu'aux gestes de l'écriture cursive tracés entre deux lignes. Les nombres suivent les limites que le programme fixe pour chaque âge : jusqu'à trois (voire quatre) avant 4 ans, jusqu'à six à partir de 4 ans, jusqu'à dix (voire au-delà) à partir de 5 ans, avec la comptine jusqu'à six, douze puis trente.

Période	Graphisme	Nombres	Jeux	Page
PS · 1 de la rentrée aux vacances de Noël	**Étape 1** : Points et tracés libres piquer, lever, repiquer ; tourner sans s'arrêter, d'abord avec tout le bras	Un ou deux ? Le tas le plus gros	Le loto des objets Le memory des paires Qui en a le plus ?	6
PS · 2 de janvier aux vacances de printemps	**Étape 2** : Traits verticaux et horizontaux descendre du haut vers le bas, aller de gauche à droite, s'arrêter au bon endroit	Autant que… Un bol pour chaque poisson	La course des escargots Le memory des petits nombres Le train des voyageurs	14
PS · 3 des vacances de printemps à l'été	**Étape 3** : Les ronds tourner et revenir au point de départ, sans lever le crayon	Deux assiettes Le bon chiffre	Les dominos des quantités Le loto des petits nombres Le dé des tracés	22
MS · 1 de la rentrée aux vacances de Noël	**Étape 4** : Obliques et zigzags pencher le trait, changer de direction en pointe	Je compte et j'entoure Le dé et la boîte	La bataille jusqu'à 6 Le memory du dé et du chiffre La course au trésor	30
MS · 2 de janvier aux vacances de printemps	**Étape 5** : Vagues et créneaux enchaîner des courbes ; tourner à angle droit sans lever le crayon	J'écris 1, 2, 3 Les cases qui manquent	La boîte à œufs Le loto des chiffres jusqu'à 6 Le train des nombres	38
MS · 3 des vacances de printemps à l'été	**Étape 6** : Ponts et coupes monter et redescendre en arrondi (le pont), descendre et remonter (la coupe)	J'écris 4, 5, 6 Le pion avance, le pion recule	Les dominos jusqu'à 6 Le dé des tracés (2) J'avance, je recule	46
GS · 1 de la rentrée aux vacances de Noël	**Étape 7** : Les boucles monter, tourner et redescendre en croisant le trait	Combien ? J'écris le nombre J'écris 7, 8, 9, 10	La bataille jusqu'à 10 Le memory jusqu'à 10 Le loto des nombres jusqu'à 10	54
GS · 2 de janvier aux vacances de printemps	**Étape 8** : Enchaîner ponts et boucles passer d'un geste à l'autre sans s'arrêter, en suivant un modèle	Deux paquets, combien en tout ? Petits problèmes	Les maisons des nombres Le memory des doubles Dans ma tête	62
GS · 3 des vacances de printemps à l'été	**Étape 9** : Vers la cursive : les gestes à la taille de l'écriture tracer petit, entre deux lignes, et enchaîner sans lever le crayon	La bande jusqu'à 30 Plus de dix	Le jeu de l'oie jusqu'à 30 Le dé des tracés (3) Où est l'escargot ?	70

Le zéro n'est jamais demandé : le programme recommande de ne pas l'introduire trop tôt. Les nombres écrits s'arrêtent à 10 ; au-delà, l'enfant récite et dénombre, comme le prévoit le programme de grande section.

PS

Petite section · période 1 sur 3 · de la rentrée aux vacances de Noël

Ce que vous allez faire avec votre enfant

L’enfant a 3 ans en général. Les repères ci-dessous viennent de la partie « avant 4 ans » du programme de 2024.

Ce que dit le programme

- *« Produire librement des tracés continus ou discontinus. »* (avant 4 ans)
- *« Percevoir globalement une petite quantité d’objets. »* (avant 4 ans)

Dans cette période

Graphisme, étape 1 : Points et tracés libres	page 7-8
Nombres : Un ou deux ?	page 9
Nombres : Le tas le plus gros	page 10
Jeu : Le loto des objets	page 11
Jeu : Le memory des paires	page 12
Jeu : Qui en a le plus ?	page 13

Trois idées sans papier, quelques minutes

Le geste en grand

Une grande feuille scotchée au mur ou une craie dehors : de grands tours avec tout le bras, debout. Le petit vient après le grand.

« Encore un »

À table, posez une cuillère, puis encore une : « une cuillère et encore une cuillère, cela fait deux cuillères ». Le programme décrit ce geste et cette phrase, avec des jetons.

Pareil, pas pareil

Rangez les chaussettes par paires, les chaussures par deux. Nommez chaque objet : le vocabulaire compte autant que le geste.

Ce qui montre que ça avance

- ☐ il tient le feutre et laisse une trace volontaire
- ☐ il voit « deux » sans compter
- ☐ il dit « plus » ou « moins » devant deux tas très différents

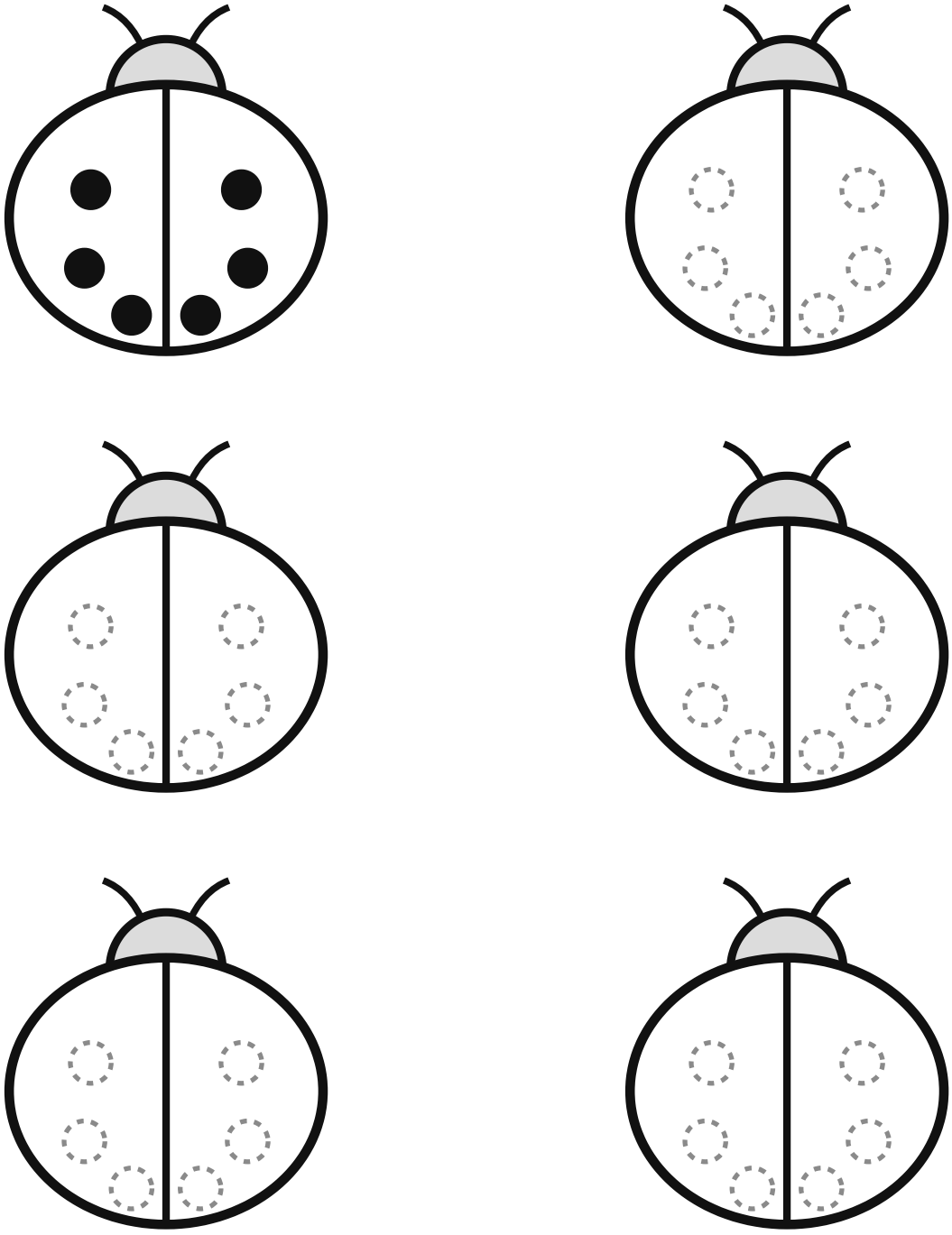
À dater dans le livret de suivi, page 80.

Le piège à éviter : corriger la façon de tenir le crayon dès les premières semaines. À 3 ans, on veut surtout des traces et du plaisir : un gros feutre, une craie, de la peinture. La « pince » viendra plus tard.

Si ça coince : revenez à la période précédente, ou à la manipulation sans papier. Une fiche laissée de côté aujourd’hui sera peut-être facile dans un mois.

Les pois des coccinelles

Fais un point bien rond dans chaque petit cercle, comme sur la première coccinelle.



Pour l'adulte : Un coton-tige trempé dans la peinture ou un gros feutre : on pique, on lève, on repique. Le dessin n'a pas besoin d'être exact : on regarde si l'enfant vise le cercle.

Programme *(avant 4 ans) : « Produire librement des tracés continus ou discontinus. »*
Programme *(avant 4 ans) : « Guider son geste par le regard lorsqu'il trace ou écrit »*

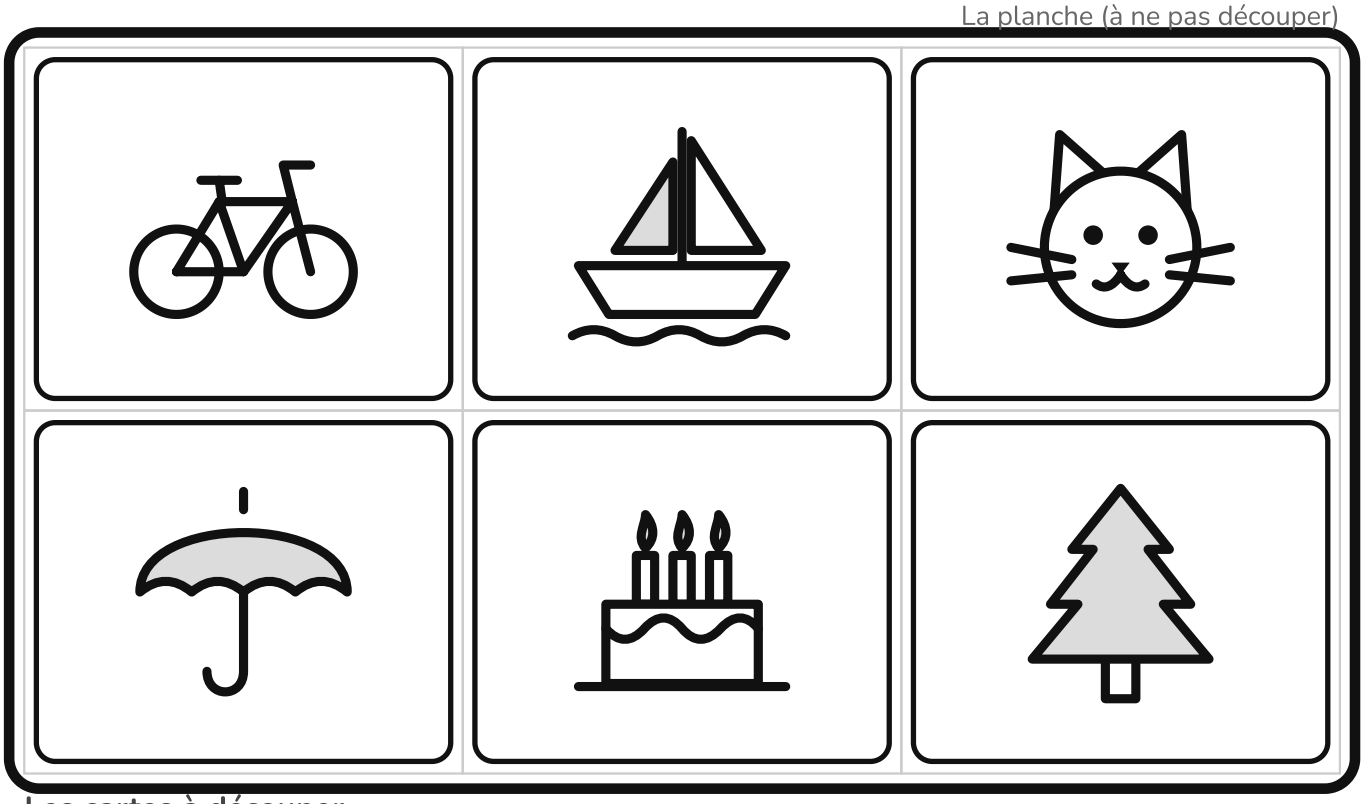
Le loto des objets

Pour : 1 ou 2 enfants et un adulte · **Matériel :** la planche, les 6 cartes découpées, un petit sac ou une boîte

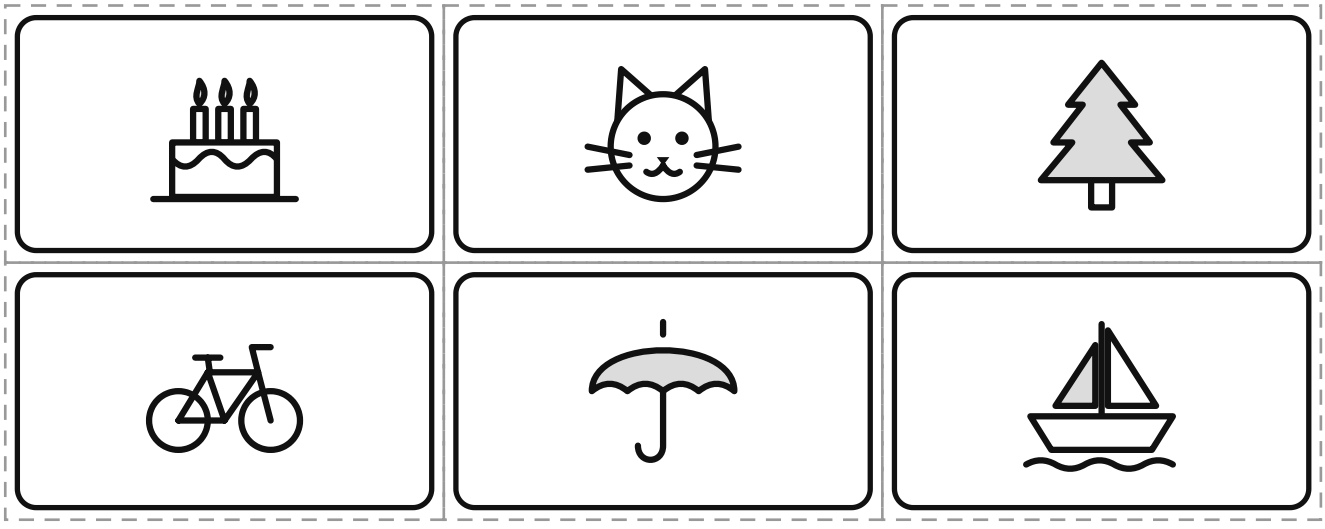
1. Mettez les cartes dans le sac.
2. L'enfant tire une carte, dit ce qu'il voit (« un ballon ») et la pose sur la même image de la planche.
3. Quand la planche est pleine, on retourne tout et on recommence en nommant plus vite.

Ce qu'on fait dire : « C'est un… » : le nom de chaque objet, à voix haute. **Variante :** Cachez une carte sous votre main : « Laquelle manque sur la planche ? »

La planche (à ne pas découper)



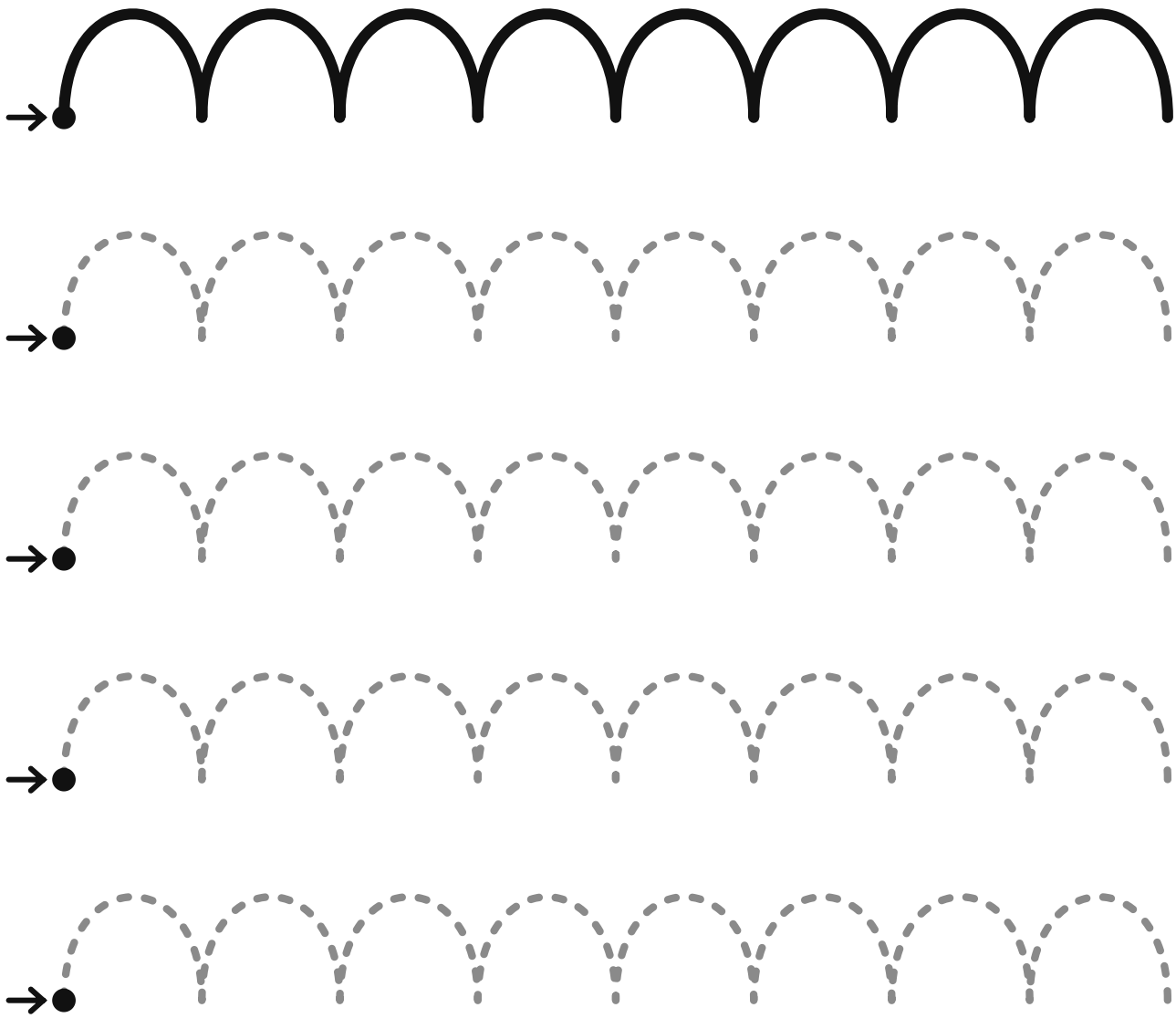
Les cartes à découper



Programme *(avant 4 ans) : « Exercer sa dextérité par des activités manuelles (reproduire des formes en pâte à modeler). »*

Les ponts

Repasse sur les ponts de gauche à droite, sans lever le crayon, puis fais la dernière ligne tout seul.



Pour l'adulte : Le pont est le geste des lettres m et n en cursive. Les pieds du pont restent sur la ligne du bas.

Programme *(à partir de 4 ans) : « S'initier aux tracés de l'écriture cursive. »*
Programme *(à partir de 4 ans) : « Adopter une préhension correcte du stylo et s'entrainer à ne pas le lever en écrivant. »*

Livret de suivi · Petite section

Repères de la partie « avant 4 ans » du programme (arrêté du 22 octobre 2024, annexe 1 pour le geste, annexe 2 pour les nombres), recopiés tels quels. Notez une date dans la colonne qui correspond.

Le geste d’écriture	**je découvre**	**avec de l’aide**	**tout seul**
Participer aux activités de motricité générale, de motricité fine et aux exercices de graphismes			
Exercer sa dextérité par des activités manuelles (reproduire des formes en pâte à modeler).			
Produire librement des tracés continus ou discontinus.			
Guider son geste par le regard lorsqu’il trace ou écrit			
Prendre des repères spatiaux sur le support utilisé pour tracer.			
Tracer quelques formes de base : traits verticaux, traits horizontaux, points, boucles et cercles.			
Les nombres	**je découvre**	**avec de l’aide**	**tout seul**
Percevoir globalement une petite quantité d’objets.			
Dénombrer une collection d’objets en les déplaçant un à un pour construire le principe de cardinalité.			
Réaliser une collection contenant un objet de plus qu’une collection donnée (passer de un à deux, puis de deux à trois, voire de trois à quatre).			
Utiliser ses doigts ou le nom d’un nombre pour indiquer la quantité d’objets d’une collection ou celle figurant sur une représentation analogique (constellation de points).			
Constituer une collection (jusqu’à trois, voire quatre objets) d’un cardinal donné.			
Comparer globalement (sans dénombrer) des cardinaux de deux collections dont les quantités d’objets diffèrent d’un facteur au moins égal à deux et utiliser les locutions « plus que » et « moins que ».			
Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections.			
Verbaliser les compositions de nombres sous la forme « un et un font deux ; deux et un font trois ; un et deux font trois, etc. ».			
Nommer le nombre (inférieur ou égal à trois, voire quatre) correspondant à une quantité d’objets ou à une représentation analogique et vice versa.			
Réciter de façon ordonnée et segmentée la comptine jusqu’à six, en partant de un.			

Fin de l’extrait

Le classeur complet contient 86 pages : les 9 périodes de la petite à la grande section, 18 fiches de graphisme, 18 fiches de nombres, 27 jeux à découper, le matériel commun, le livret de suivi des trois âges et les réponses. Il est en vente sur fichelo.fr/boutique/classeur-maternelle/.